Bass Effects & Amp Simulator

B3

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Muchas gracias por adquirir el ZOOM B3.

Por favor lea cuidadosamente este manual para aprender todas las funciones del B3 y poderlo usar al completo durante mucho tiempo.

Conserve este manual en un lugar seguro para usarlo como referencia cuando sea necesario.

Índice

Precauciones de seguridad y uso 2
Introducción 3
Términos utilizados en este manual 3
Nombres de las partes 4
Puesta en marcha y reproducción 6
Ajuste de los efectos 8
Selección de patches 10
Almacenamiento de patches 12
Ajuste de parámetros específicos de patch. 14
Cambio de diversos ajustes 18
Uso del afinador 22
Uso de los ritmos 24
Uso del Looper (generador de bucles) 26
Actualización del firmware 30
Restauración del B3 a sus valores de fábrica 31
Uso de las funciones del interface audio 32
Tipos de efectos y parámetros 33
Resolución de problemas 50
Listado de ritmos 50
Especificaciones técnicas 51

ZOOM

© ZOOM CORPORATION

Queda prohibida la copia o reproducción de este documento, tanto completa como parcial, sin el correspondiente permiso.

Precauciones de seguridad y uso

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente:

⚠ Peligro	Algo que podría ocasionar daños graves o incluso la muerte.
⚠ Cuidado	Algo que podría ocasionar daños al aparato o incluso a usted mismo.

Otros símbolos

❗	Acciones necesarias (obligatorias)
⃠	Acciones prohibidas

⚠ Cuidado

Uso con el adaptador CA

- ❗ Utilice con esta unidad únicamente el adaptador ZOOM AD-16.
- ⃠ No use o haga nada que pudiera sobrepasar las especificaciones de una toma u otros equipos con cableado eléctrico. Antes de usar el equipo en otros países o regiones en donde el voltaje sea distinto del indicado en el adaptador AC, consulte siempre una tienda que comercialice productos ZOOM y utilice el adaptador AC adecuado.

Funcionamiento a pilas

- ❗ Utilice 4 pilas AA convencionales de 1.5 voltios (alcalinas o Ni-MH).
- ❗ Lea con atención la etiqueta de las pilas.
- ❗ Cierre siempre la tapa del compartimento de las pilas cuando use la unidad.

Modificaciones

- ⃠ No abra nunca la carcasa ni trate de modificar el producto.

⚠ Precauciones

Manejo del producto

- ❗ No deje caer, golpee o aplique una fuerza excesiva sobre la unidad.
- ❗ Evite que cualquier objetos extraño o líquido penetre en la unidad.

Entorno

- ⃠ Evite usarlo a temperaturas extremas.
- ⃠ Evite usarlo cerca de estufas, hornos o fuentes de calor.
- ⃠ Evite usarlo con altos niveles de humedad o cerca de salpicaduras.
- ⃠ Evite usarlo en lugares con fuertes vibraciones o golpes.
- ⃠ Evite usarlo en lugares con exceso de polvo o suciedad.

Manejo del adaptador CA

- ❗ Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- ❗ Durante las tormentas o cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, desenchufe el adaptador CA.

Manejo de las pilas

- ❗ Instale las pilas con la correcta orientación +/- .
- ❗ Use el tipo de pilas especificado. No mezcle pilas nuevas y usadas o diferentes marcas o tipos al mismo tiempo. Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- ❗ En caso de una fuga del electrolito, limpie el compartimento de las pilas y los terminales de las pilas para eliminar cualquier resto de fluido.

Conexión de cables en entradas y salidas

- ❗ Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre todos los equipos.
- ❗ Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.

Volumen

- ⃠ No use demasiado tiempo el producto a un volumen muy elevado.

Precauciones de uso

Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el B3 ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra las radiaciones electromagnéticas emitidas desde dentro de la unidad y ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca de esta unidad aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes. Si esto ocurre, aleje el B3 del otro dispositivo el máximo posible. Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el B3, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos y causar daños inesperados. Actúe siempre con cautela.

Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar los paneles de esta unidad si se ensucian. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar).

Averías

En caso de una avería o rotura, desconecte inmediatamente el adaptador de corriente, apague la unidad y desconecte todos los cables. Póngase en contacto con el comercio en el que adquirió la unidad o con el servicio técnico ZOOM y facilite la siguiente información: modelo, número de serie y los síntomas concretos de la avería, junto con su nombre, dirección y número de teléfono.

Copyrights

- Windows® y Windows Vista® son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft®.
- Macintosh® y Mac OS® son marcas comerciales o marcas registradas de Apple Inc.
- El resto de marcas, nombres de productos y empresas que aparecen aquí son propiedad de sus respectivos propietarios.

Nota: Todas las marcas comerciales y marcas comerciales registradas se utilizan solo con fines ilustrativos por lo que no infringen los derechos de copyright de sus respectivos propietarios.

Introducción

La misma sensación que al usar pedales de efectos

Cada uno de los tres efectos tiene su propia pantalla, mandos de parámetros y pedales, lo que permite controlarlos todos de forma intuitiva.

Modelado realista de amplificador

Gracias a nuestro nuevo DSP ZFX-4, hemos recreado a la perfección el cuerpo de los graves, así como su volumen y claridad tonal, que son elementos que contribuyen a una sensación de interpretación real. El rango de modelos va desde famosos amplificadores ya históricos a otros más modernos y populares, para una amplia gama de sonidos de bajo.

Combine diversos efectos a su gusto

Puede combinar libremente los más de 100 tipos de efectos internos, incluyendo previos y pedales de efectos específicos para bajos.

Looper que puede ser sincronizado con los ritmos

El Looper puede ser sincronizado con los ritmos y grabar fraseos de hasta 40 segundos.

Almacenamiento automático

La función 'auto-save' almacena de forma fiable los cambios que realice.

Funciona con el software 'Edit & Share' de ZOOM

Puede usar el B3 en un ordenador con el software Edit & Share, que es un editor y biblioteca de patches, para grabar copias de patches y cambiar el orden de los efectos.
Consulte la página web de ZOOM (http://www.zoom.co.jp/) para más información acerca de 'Edit & Share'.

Términos utilizados en este manual

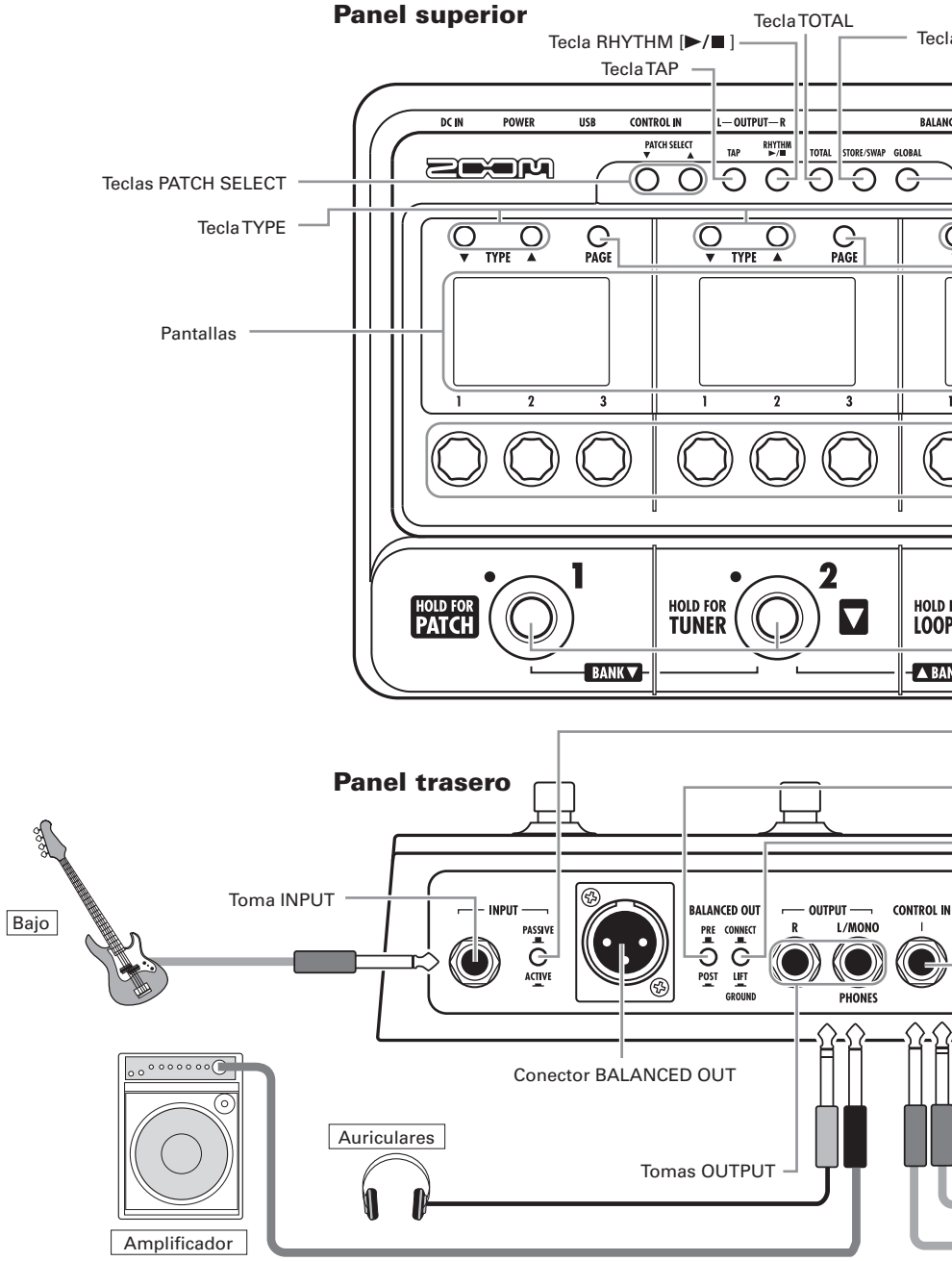
Patch

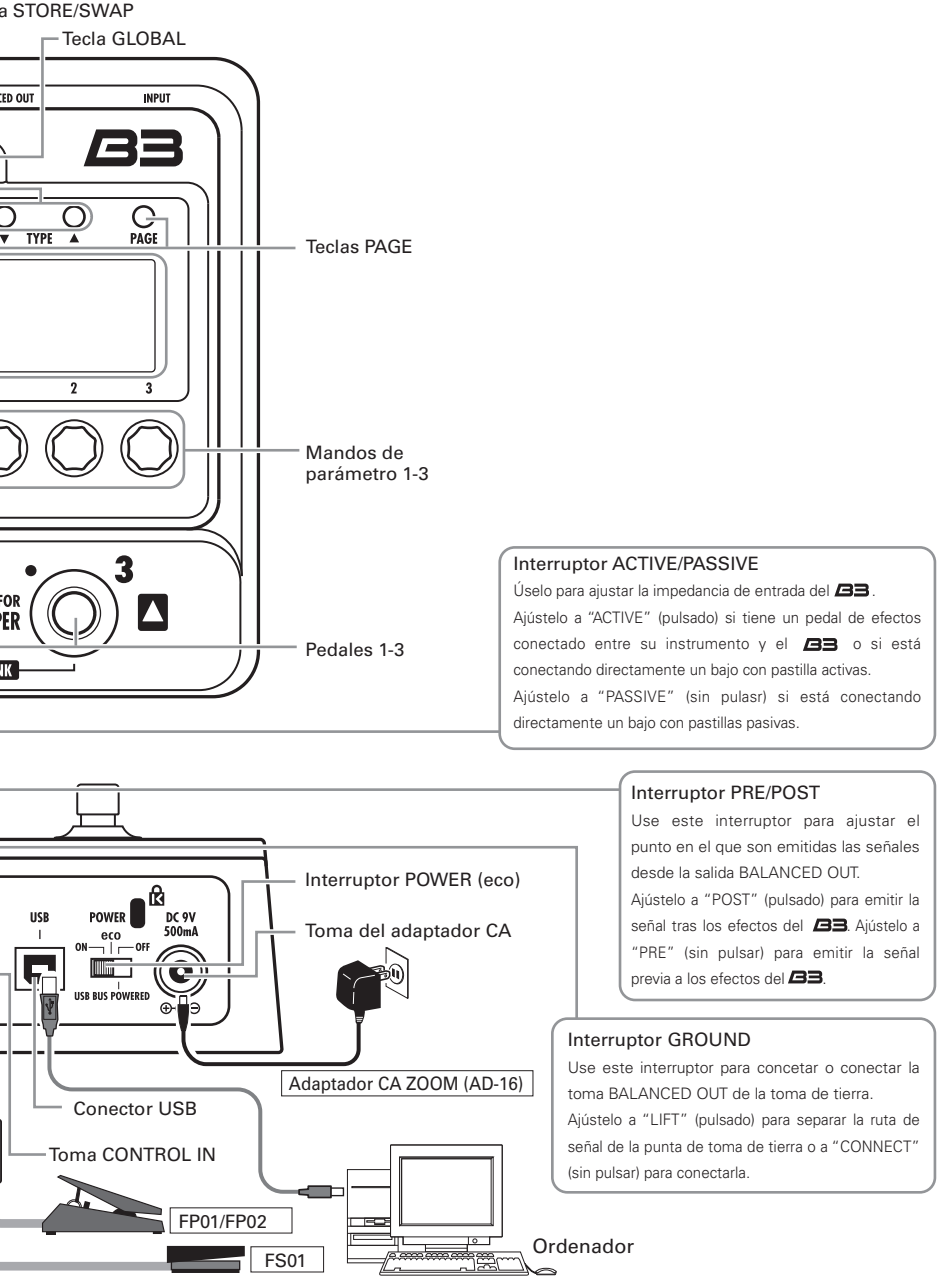
El estado ON/OFF y los ajustes de parámetros de cada efecto son almacenados como "patches". Use estos patches para cargar y guardar efectos. El B3 puede guardar 100 patches.

Bank

Se denomina "banco" a un grupo de 10 patches. El B3 tiene 10 bancos etiquetados de A-J.

Nombres de las partes





Interruptor ACTIVE/PASSIVE

Úselo para ajustar la impedancia de entrada del B3.

Ajústelo a "ACTIVE" (pulsado) si tiene un pedal de efectos conectado entre su instrumento y el B3 o si está conectando directamente un bajo con pastilla activas.

Ajústelo a "PASSIVE" (sin pulasr) si está conectando directamente un bajo con pastillas pasivas.

Interruptor PRE/POST

Use este interruptor para ajustar el punto en el que son emitidas las señales desde la salida BALANCED OUT.

Ajústelo a "POST" (pulsado) para emitir la señal tras los efectos del B3. Ajústelo a "PRE" (sin pulsar) para emitir la señal previa a los efectos del B3.

Interruptor GROUND

Use este interruptor para concetar o conectar la toma BALANCED OUT de la toma de tierra.

Ajústelo a "LIFT" (pulsado) para separar la ruta de señal de la punta de toma de tierra o a "CONNECT" (sin pulsar) para conectarla.

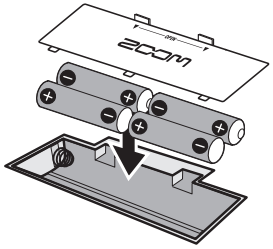
Puesta en marcha y reproducción

Encendido

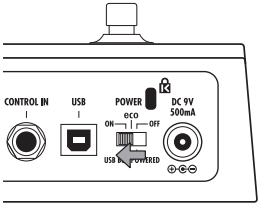
Baje al mínimo el volumen del amplificador antes de encender esta unidad.

■ Funcionamiento a pilas

Inserte las pilas en el compartimento para pilas y coloque el interruptor POWER en ON.

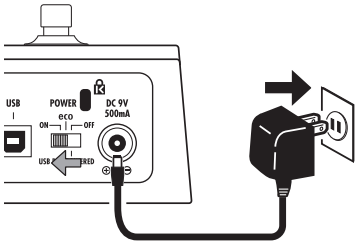


Parte inferior de la unidad



■ Uso con adaptador

Conecte el adaptador AC y ajuste el interruptor POWER a ON.



Encienda el amplificador y aumente el volumen.

AVISO

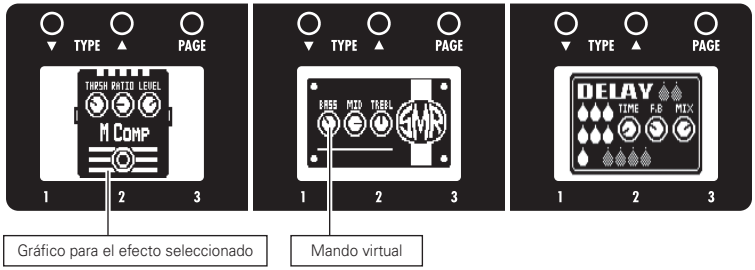
- Opciones del interruptor POWER

  eco: Si no usa el B3 en unos 25 minutos, quedará automáticamente en "standby" o pausa. El B3 no quedará en standby siempre que haya entrada de señal de un bajo.

  OFF: Si está ajustado en "OFF" el B3 podrá recibir corriente de un bus USB al conectarlo al puerto USB de un ordenador.

Información en pantalla

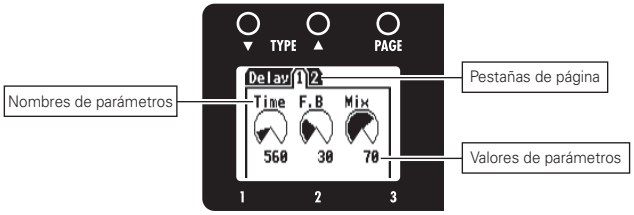
■ Las pantallas iniciales muestran el patch activo



AVISO

- Las posiciones de los mandos virtuales cambian con los valores de los parámetros.

■ Las pantallas de edición muestran los parámetros que están siendo editados

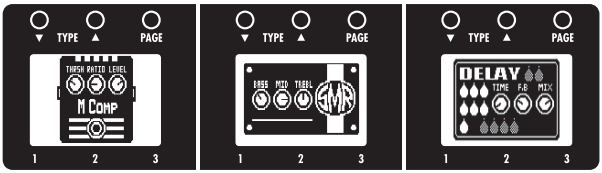


AVISO

- Si hay 4 ó más parámetros que puedan ser ajustados, aparecerán varias pestañas de página.

Ajuste de los efectos

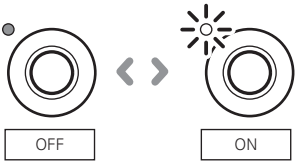
Confirme que esté visualizando las pantallas iniciales.



1 Activación y desactivación de efectos

- Pulse 1, 2 y 3.

- Active/desactive el efecto.



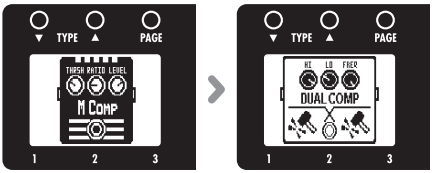
NOTA

- Un efecto está activado cuando el LED de su pedal está encendido.
- Un efecto está desactivado cuando el LED de su pedal está apagado.

2 Selección de un tipo de efecto

- Pulse ▼ TYPE ▲.

- El tipo de efecto cambia.



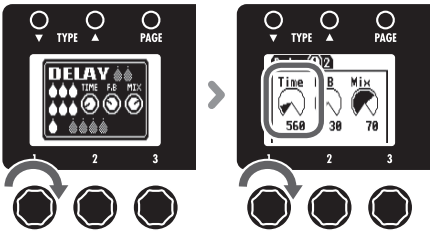
AVISO

- Vea la página 33 para más información sobre tipos de efectos y parámetros.
- Los ajustes son almacenados de forma automática.

3 Ajuste de los parámetros

- Gire 1 , 2 y 3 .

- Se abre la pantalla de edición en la que podrá ajustar los parámetros.



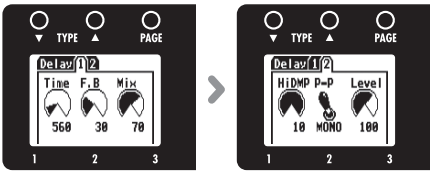
NOTA

- 'Time', 'rate' y otros parámetros de efectos pueden ser ajustados a duraciones de notas sincronizadas al tempo.

4 Cambio de página

- Pulse PAGE .

- Se abre la página siguiente.



Capacidad de procesamiento de efectos

El B3 le permite combinar tres efectos como quiera. Sin embargo, si combina tipos de efectos que requieren gran potencia de procesamiento, es posible que sobrepase la capacidad de procesamiento del B3. Si el procesamiento requerido por el efecto excede la capacidad del B3, aparece "THRU" sobre el gráfico del efecto y el efecto no se activa. Esto puede evitarse cambiando uno o más tipos de efectos.

NOTA

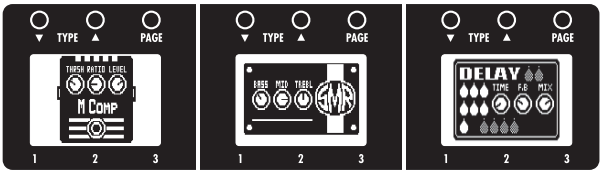
- Un efecto requiere la misma cantidad de potencia de procesamiento tanto si está activado como si no lo está.

AVISO

- Los modelos de amplificador requieren grandes cantidades de procesamiento.

Selección de patches

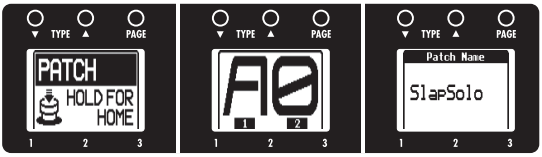
Confirme que esté visualizando la pantalla inicial.



1 Activación de la selección de patch

- Mantenga pulsado HOLD FOR PATCH 1 segundo para activar la selección de patch.

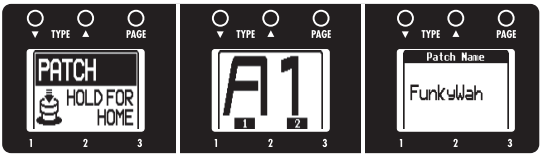
- Las pantallas le mostrarán el banco, número y nombre del patch.



2 Cambio de patch

- Pulse 2 para elegir el siguiente patch inferior.
- Pulse 3 para seleccionar el siguiente patch superior.
- Gire 2 del efecto central.

- El número y nombre del patch cambiará.

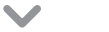


AVISO

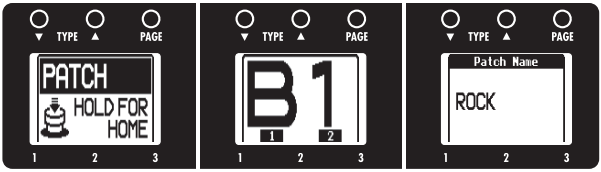
- También puede cambiar patches usando PATCH SELECT.

3 Cambio del banco

- Pulse a la vez 1 y 2 para elegir el siguiente banco inferior.
- Pulse a la vez 2 y 3 para elegir el siguiente banco superior.
- Gire 1 del efecto central.



- El nombre y banco del patch cambiarán.

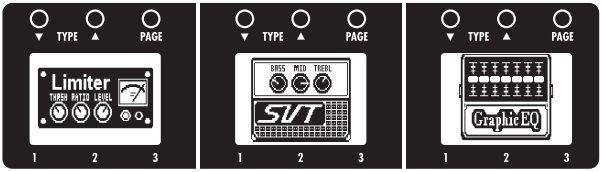


NOTA

- Cuando pulse dos pedales a la vez, el sonido podría verse afectado por el pedal que haya pisado ligeramente antes. Para evitar esto, no produzca ningún sonido cuando cambie de banco.

4 Vuelta a las pantallas iniciales

- Mantenga pulsado HOLD FOR PATCH 1 durante 1 segundo.



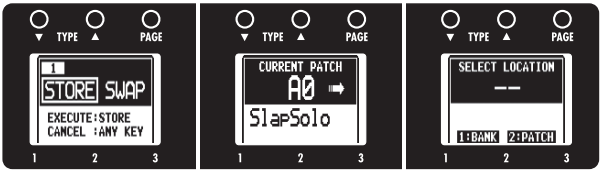
Almacenamiento de patches

El B3 almacena automáticamente los ajustes al modificar los parámetros.

1 Almacenamiento de un patch o sustitución por otro

- Pulse STORE/SWAP .

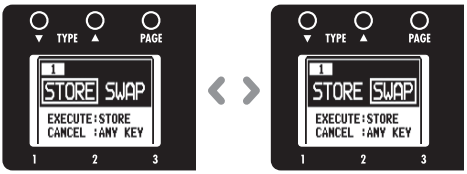
- Parpadeará STORE/SWAP y aparecerán las pantallas siguientes.



2 Selección de si quiere almacenar o intercambiar el patch

- Gire 1 del efecto de la izquierda.

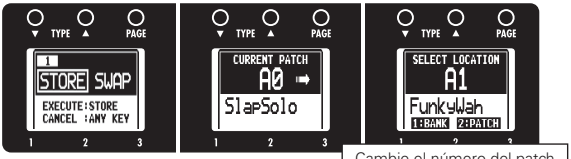
Almacenamiento Intercambio



3 Selección de donde almacenar o intercambiar el nuevo patch

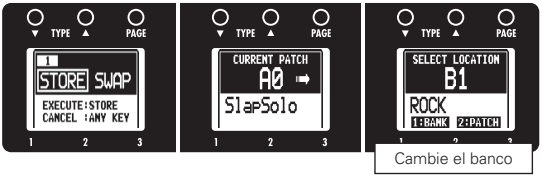
■ Cambio del número de patch de almacenamiento/intercambio

• Gire 2 del efecto de la derecha.



■ Cambio del número de banco de almacenamiento/intercambio

• Gire 1 del efecto de la derecha.



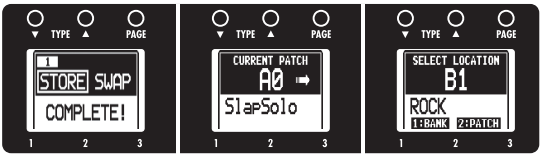
NOTA

- El patch activo no se puede elegir como destino.
- Los valores de ajuste actuales son almacenados de forma automática.

4 Finalización del almacenamiento/intercambio de patch

• Pulse STORE/SWAP .

• Una vez que en la pantalla aparezca "COMPLETE!", se abrirá el patch que acaba de almacenar/intercambiar.



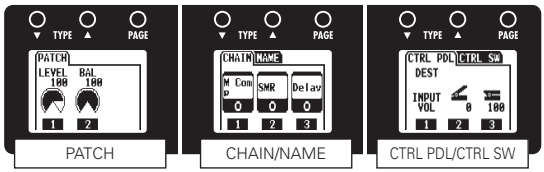
AVISO

- Para cancelarlo, pulse cualquier tecla distinta de STORE/SWAP .

Ajuste de parámetros específicos de patch

1 Activación del menú TOTAL

• Pulse TOTAL .



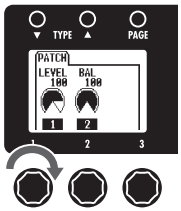
PATCH | CHAIN/NAME | CTRL PDL/CTRL SW

NOTA

• Los ajustes realizados para los parámetros totales son almacenados de forma independiente para cada patch.

2 Ajuste del nivel de patch

• Gire 1 del efecto de la izquierda.



NOTA

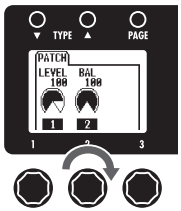
• El rango de ajuste es 0-120.

AVISO

• Para cambiar el volumen general de todos los patches, ajuste el nivel master (vea la página 18).

3 Ajuste del balance entre el sonido original y con efectos

• Gire 2 del efecto de la izquierda.

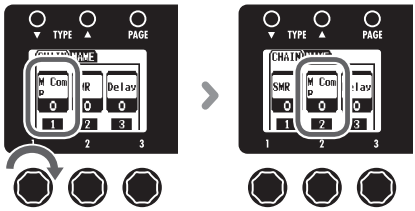


NOTA

• El rango de ajuste es e 0-100. Ajuste esto a 0 si solo quiere escuchar el sonido original y a 100 si solo quiere sonido con efectos.

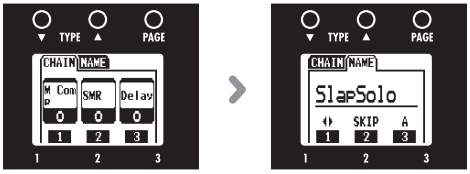
4 Cambio del orden de los efectos

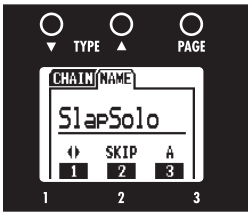
- Gire 1, 2 y 3 del efecto central para intercambiar las posiciones de los efectos.



5 Cambio del nombre del patch

- Pulse PAGE del efecto central.





1 : Gire 1 para mover el cursor.

SKIP 2 : Gire 2 para cambiar el tipo de carácter/símbolo.

A 3 : Gire 3 para modificar el carácter.

NOTA

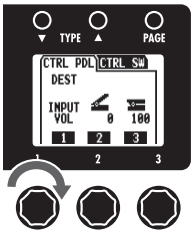
- Puede usar los siguientes caracteres y símbolos.
  ! # $ % & ' () +, -. ; = @ [] ^ _ ` { } ~A-Z, a-z, 0-9, (espacio)

SIGUE >>>

6 Ajuste de la función de un pedal de expresión

Ajuste el destino de control.

- Gire 1 del efecto de la derecha.



NOTA

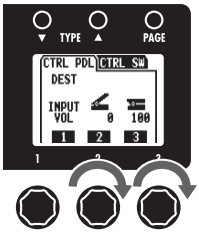
- INPUT VOL: Use esto para controlar el nivel de entrada.
- OUTPUT VOL: Use esto para controlar el nivel de salida.
- NO ASSIGN: No tiene asignada ninguna función.
- BAL: Con esto puede ajustar el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.

AVISO

- Gire 1 para visualizar los distintos parámetros que pueden ser controlados por el pedal de expresión.
- Vea "Tipos de efectos y parámetros" para más detalles sobre los parámetros que se pueden controlar en cada efecto.
- Los niveles de salida de Rhythm y Looper no se ven afectados por el control de volumen de salida con un pedal de expresión.

Elija el rango de ajuste.

- Gire 2 del efecto de la derecha para ajustar el valor mínimo.
- Gire 3 del efecto de la derecha para elegir el valor máximo.

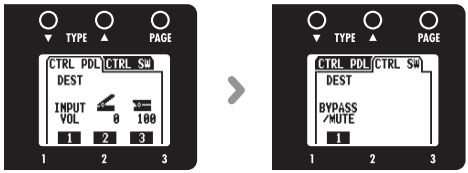


AVISO

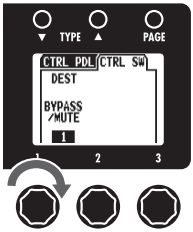
- Puede ajustar el valor mínimo por encima del máximo. En ese caso, al pulsar el pedal hacia delante el efecto disminuirá mientras que al llevarlo hacia atrás el valor del efecto aumentará.

7 Ajuste de una función de pedal opcional

- Pulse PAGE del efecto de la derecha.



- Gire 1 del efecto de la derecha.



BYPASS/MUTE
Ajusta el efecto a 'bypass' o 'mute' (anulado).

TAP TEMPO
Pulse el pedal de forma rítmica al tempo deseado para ajustar el tempo usado para los ritmos, el Looper y los efectos.

NO ASSIGN
No hay ninguna función asignada al pedal.

NOTA

- Cuando sea posible asignar más de una función, use 2 para elegir la que quiera.

AVISO

- Para usar el ajuste de función, el efecto correspondiente también debe estar en ON.
- Vea "Tipos de efectos y parámetros" para más detalles sobre los parámetros que se pueden asignar a cada efecto.

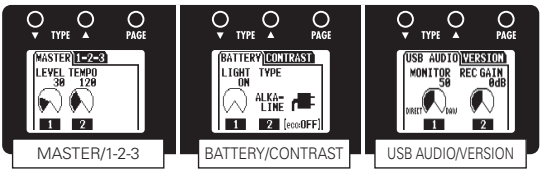
8 Para salir del menú TOTAL

- Pulse TOTAL .

Cambio de diversos ajustes

1 Activación del menú GLOBAL

- Pulse GLOBAL .



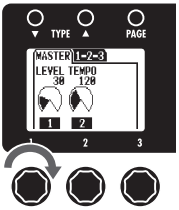
MASTER/1-2-3 | BATTERY/CONTRAST | USB AUDIO/VERSION

NOTA

- Los valores de los parámetros de este menú Global afectan a todos los patches.

2 Ajuste del nivel master

- Gire 1 del efecto de la izquierda.

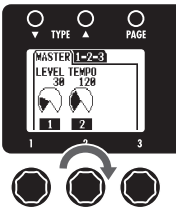


NOTA

- El rango de ajuste es 0-120.

3 Ajuste del tempo master

- Gire 2 del efecto de la izquierda.



AVISO

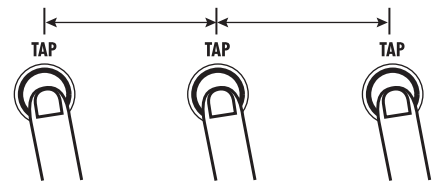
- También puede ajustar el tempo usando TAP .

NOTA

- El rango de ajuste es 40-250.
- Este ajuste de tempo lo usan todos los efectos, ritmos y el Looper.

■ Ajuste del tempo con una pulsación rítmica

• Pulse TAP dos o más veces al tempo que quiera.



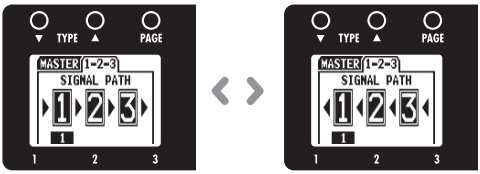
AVISO

• También es posible ajustar el tempo usando un pedal FS01 (opcional). (vea página 17).

4 Cambio del sentido del flujo de señal

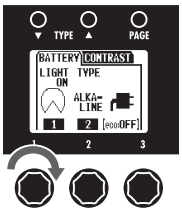
• Pulse PAGE del efecto de la izquierda.

• Gire 1 para ajustar el sentido del flujo de señal.



5 Ajuste del tiempo hasta que se atenúa la retroiluminación

• Gire 1 del efecto central.



NOTA

• Las opciones posibles son ON y 1–30 segundos.

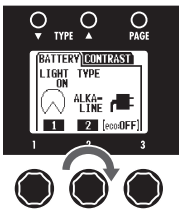
AVISO

• La cantidad de electricidad que consume la unidad se verá reducida al atenuar la retroiluminación.

SIGUE ›››

6 Selección del tipo de pila

• Gire 2 del efecto central para ajustar el tipo de pilas a ALKALINE o Ni-MH (hidruro metálico-níquel).



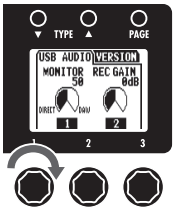
: Funcionamiento con pilas
: Funcionamiento con adaptador de corriente
: Alimentación por bus USB

NOTA

- Ajuste el tipo de pilas de forma correcta para que aparezca la carga de pilas restante con precisión.

7 Ajuste del balance de monitorización de audio USB

• Gire 1 del efecto de la derecha.

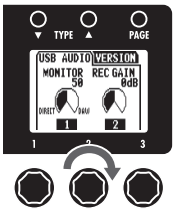


NOTA

- Esto ajusta el balance entre las señales enviadas desde un ordenador conectado (DAW) y la entrada de señal y la procesada a través de la unidad (DIRECT).
- El rango de ajuste es 0-100.
- Ajuste a 0 para monitorizar sólo la señal DIRECT ó 100 para monitorizar sólo la señal DAW.

8 Ajuste del nivel de grabación

• Gire 2 del efecto de la derecha.

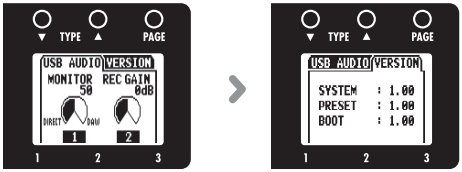


NOTA

- Esto ajusta el nivel de la señal enviada al ordenador.
- El rango de ajuste es ±6 dB.

9 Visualización de las versiones de firmware

- Pulse PAGE del efecto de la derecha.

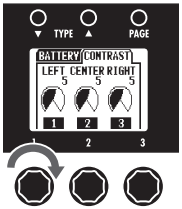


AVISO

- Visite la página web de ZOOM (http://www.zoom.co.jp) para comprobar las versiones de firmware más recientes.

10 Ajuste del contraste de la pantalla

- Pulse PAGE del efecto central.
- Gire 1, 2 y 3 del efecto central.



1 : Pantalla izquierda

2 : Pantalla central

3 : Pantalla derecha

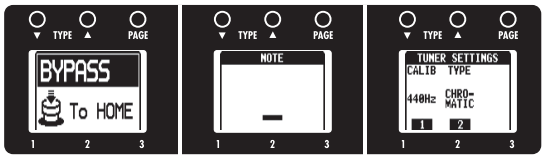
11 Salida del menú GLOBAL

- Pulse GLOBAL .

Uso del afinador

1 Activación del afinador

- Pulse (2) durante un segundo.

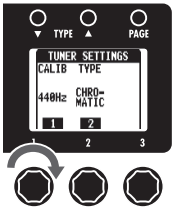


NOTA

- Pulsar (2) durante 1 segundo dejará en bypass los efectos.
- Pulsar (2) durante 2 segundos anulará (mute) la salida.

2 Cambio del tono standard del afinador

- Gire (1) del efecto de la derecha.

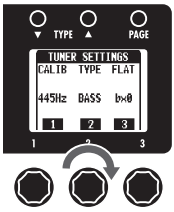


NOTA

- Puede ajustar el tono standard para el la (A) central entre 435-445 Hz.

3 Selección del tipo de afinador

- Gire (2) del efecto de la derecha.



CHROMATIC

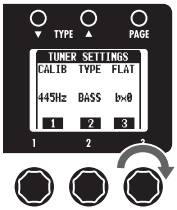
El afinador cromático muestra el nombre del tono más aproximado (semitono) y la distancia a la que se encuentra el sonido de entrada de dicho tono.

BASS

Dependiendo del tipo seleccionado, se muestran el nombre de la cuerda más cercana y a qué distancia está el sonido de entrada de ese tono.

4 Uso de una afinación 'drop'

- Gire 3 del efecto de la derecha.



NOTA

- La afinación 'drop' no es posible cuando TYPE esté ajustado a CHROMATIC.

5 Afinación del bajo

- Toque la cuerda al aire (abierta) que quiera afinar y afínela.

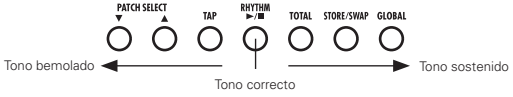
■ CHROMATIC

Aparece la nota más cercana y la precisión del tono.

■ BASS

Aparece el número de la cuerda más cercana y la exactitud del tono.

AVISO

- Las teclas encima de las pantallas también se iluminan para mostrarle la precisión del tono.

6 Finalización de la afinación

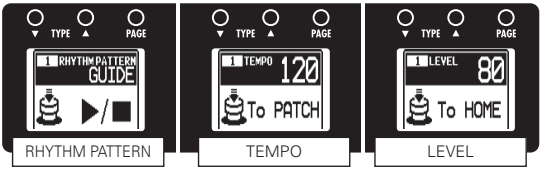
- Pulse 1, 2 o 3.

Uso de los ritmos

1 Activación de un ritmo

- Pulse RHYTHM ▶/■ .

- El patrón rítmico empezará a sonar automáticamente y se abrirá la pantalla de ajuste.



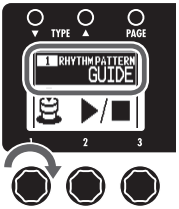
RHYTHM PATTERN | TEMPO | LEVEL

AVISO

- Puede usar un patrón rítmico mientras usa el Looper.

2 Selección del patrón rítmico

- Gire 1 del efecto de la izquierda.

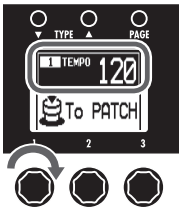


NOTA

- Vea en la página 50 los distintos tipos de patrones

3 Ajuste del tempo

- Gire 1 del efecto central.



AVISO

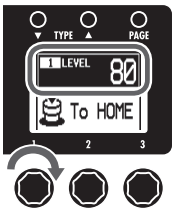
- También puede ajustar el tempo usando TAP .

NOTA

- El rango de ajuste es 40-250.
- Este ajuste de tempo lo usan todos los efectos, ritmos y el Looper.

4 Ajuste del nivel del ritmo

• Gire 1 del efecto de la derecha.



NOTA

• El rango de ajuste es 0-100.

5 Para detener el ritmo

• Pulse 1.

AVISO

• Pulse 1 de nuevo para reiniciar la reproducción del ritmo.

6 Para completar el ajuste del ritmo

■ El ritmo se detiene y vuelve a aparecer la pantalla anterior

• Pulse RHYTHM ►/■.

■ Para elegir un patch (y mantener la reproducción del ritmo)

• Pulse 2.

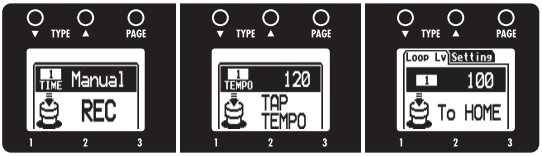
■ Para volver a las pantallas iniciales (manteniendo el ritmo)

• Pulse 3.

Uso del Looper (generador de bucles)

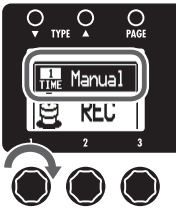
1 Activación del Looper

- Pulse (3) durante 1 segundo.



2 Ajuste del tiempo de grabación

- Gire (1) del efecto de la izquierda.



Manual
Use el pedal para iniciar y detener la grabación.

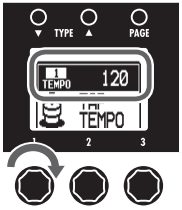
Marca de nota
Ajusta el tiempo de grabación a través de un tempo y del número de notas negras.

NOTA

- El Looper puede grabar 1.5–40 segundos (20 segundos en caso de que UNDO esté activado).
- Si el ajuste (número de negras) no queda dentro de ese rango, se ajustará de forma automática.
- El cambio del ajuste TIME borrará el bucle recién grabado.

3 Ajuste del tempo

- Gire (1) del efecto del centro.



AVISO

- También puede ajustar el tempo usando TAP.
- Si no se ha grabado ningún bucle todavía, puede ajustar también el tempo pulsando rítmicamente (2).

NOTA

- El rango de ajuste es 40-250.
- El cambio del tempo borrará el bucle recién grabado.
- Este ajuste de tempo lo usan todos los efectos, ritmos y el Looper.

4 Grabación y reproducción de una frase

- Pulse [1].

■ Si lo ha ajustado a "Manual"

- Cuando pulse de nuevo [1] o sea alcanzado el tiempo máximo de grabación (unos 40 segundos), empezará la reproducción del bucle (y en la pantalla aparece "PLAY").

■ Si lo ha ajustado a una marca de nota

- La grabación continúa durante el tiempo establecido y luego se inicia la reproducción del bucle (y en la pantalla aparece "PLAY").

AVISO

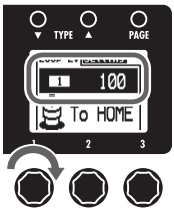
- Durante la grabación, pulse [2] para cancelar la grabación.

NOTA

- Cuando use un ritmo, la grabación se iniciará después de una claqueta (cuenta atrás).
- Cuando use un ritmo, la temporización del bucle será cuantizada, por lo que si detiene la grabación del bucle de forma un poco desincronizada, el punto final del bucle será ajustado para encajar en el tempo.

5 Ajuste del volumen de bucle

- Gire [1] del efecto de la derecha.



NOTA

- El rango de ajuste es 0-100.

SIGUE ›››

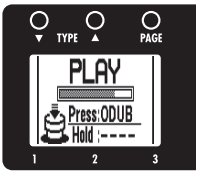
6 Sobregrabación de un bucle grabado

■ Inicio de la sobregrabación o sobredoblaje

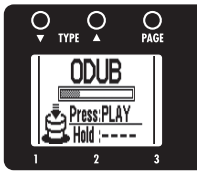
• Durante la reproducción del bucle, pulse

.

Reproducción



Sobredoblaje

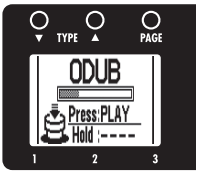


■ Para finalizar el sobredoblaje

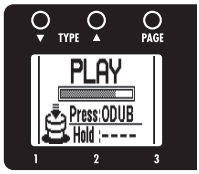
• Pulse

de nuevo.

Sobredoblaje



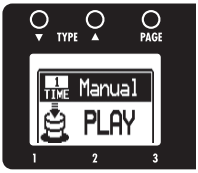
Reproducción



7 Para detener la reproducción

• Pulse

.

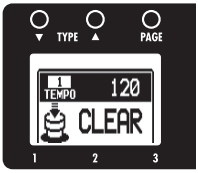


8 Borrado del bucle

• Pulse

durante 1 segundo.

• En la pantalla aparecerá "CLEAR".



9 Vuelta a las pantallas iniciales

• Pulse 3.

AVISO

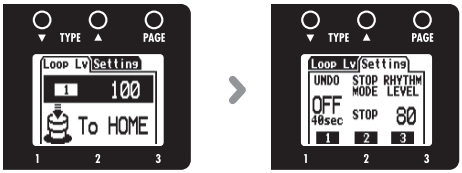
- También puede volver a las pantallas iniciales con el bucle en marcha.

NOTA

- El volver a las pantallas iniciales no borrará el bucle.
- El apagar la unidad SI borrará el bucle.

Cambio de los ajustes del Looper

• Pulse PAGE del efecto de la derecha.



• Activación de la función Undo

Gire 1 del efecto de la derecha.

NOTA

- Cuando esta función Undo esté activada, el tiempo máximo de grabación quedará limitado a 20 segundos.

AVISO

- Cuando Undo está en ON, puede cancelar el último sobredoblaje pulsando 1 durante 1 segundo. Después de deshacer la operación, puede también rehacerla pulsando 1 de nuevo durante 1 segundo, restableciendo el último sobredoblaje.

• Para elegir el STOP MODE

Gire 2 del efecto de la derecha.

STOP MODE	Cómo se detiene la reproducción del bucle
STOP	El bucle se detiene de forma inmediata
FINISH	El bucle se detiene al llegar al final
FADE OUT	La reproducción se detiene tras un fundido de salida

AVISO

- Incluso con los ajustes "FINISH" o "FADE OUT", podrá detener la reproducción del bucle inmediatamente manteniendo pulsado 2.

• Para ajustar RHYTHM LEVEL

Gire 3 del efecto de la derecha.

Actualización del firmware

Para descargar la última aplicación de actualización del firmware:

- Visite la página web de ZOOM (http://www.zoom.co.jp).

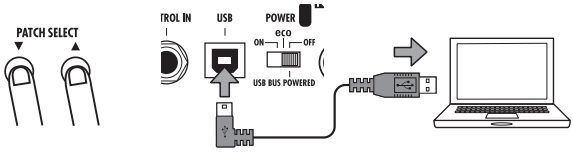
AVISO

- Abra el menú GLOBAL para comprobar la versión del firmware activa. (Vea página 21).

1 Preparativos a la actualización de firmware

- Confirme que el interruptor POWER esté ajustado en OFF.
- Mientras pulsa ambos botones

, conecte la unidad a un ordenador usando un cable USB.



- Aparece la pantalla VERSION UPDATE.

2 Actualización del firmware

- Ejecute el programa de actualización de la versión en su ordenador, y realice la actualización.

NOTA

- No desconecte el cable USB mientras se esté actualizando el firmware.

AVISO

- Consulte en la página web de ZOOM las instrucciones sobre cómo usar la aplicación.

3 Finalización de la actualización

- Cuando el B3 haya finalizado la actualización, aparecerá "COMPLETE!" en la pantalla.

- Desconecte el cable USB.

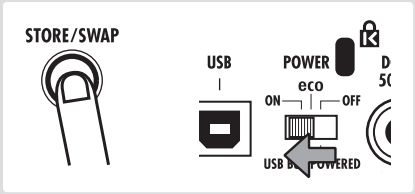
AVISO

- La actualización de la versión del firmware no borrará los patches almacenados.

Restauración del B3 a sus valores de fábrica.

1. Para usar la función "All Initialize"

- Mientras pulsa STORE/SWAP, coloque el interruptor POWER en ON.



- Aparecerá la pantalla "All Initialize".

2. Para ejecutar la función "All Initialize".

- Pulse STORE/SWAP.

NOTA

- Pulse cualquier otra tecla distinta de STORE/SWAP para cancelar la restauración.

AVISO

- Al ejecutar la función All Initialize todos los valores del B3 serán restaurados a los valores de fábrica, incluyendo sus patches. No use esta función a menos que esté seguro que quiere hacer esto.

Uso de las funciones del interface audio

Puede usar esta unidad con ordenadores con los siguientes sistemas operativos:

■ Sistemas operativos compatibles

Windows

Windows® XP SP3 (32 bits) o posterior

Windows Vista® SP1 (32, 64 bits) o posterior

Windows® 7 (32, 64 bits)

32 bits: Procesador Intel® Pentium® 4 1.8 GHz o superior, 1 GB RAM o superior

64 bits: Procesador Intel® Pentium® DualCore 2.7 GHz o superior, 2 GB RAM o superior

Intel Mac

Sistema OSX 10.5.8/10.6.5 o posterior

Procesador Intel® CoreDuo 1.83 GHz o superior

1 GB RAM o superior

■ Cuantización (velocidad de bits)

16 bits

■ Frecuencia de muestreo

44.1 kHz

Para ver más detalles acerca de la grabación, reproducción y otras funciones, consulte la guía de arranque rápido incluida.

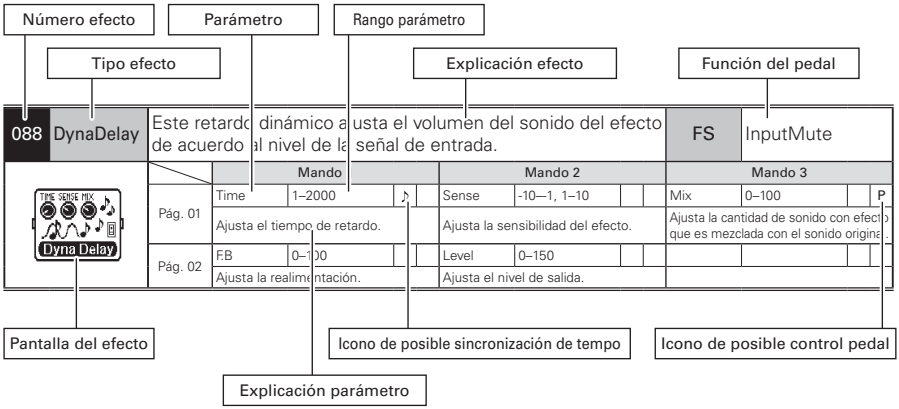
AVISO

- Es posible ajustar el balance entre las señales del BB y el ordenador. (Vea página 20).
- Puede ajustar el nivel de grabación. (Vea página 20).
- Cuando el interruptor POWER esté en OFF, puede conectar el BB a un ordenador a través de un cable USB para que reciba corriente a través del bus USB.

NOTA

- Para monitorizar la señal del bajo conectada una vez que ha pasado por su programa DAW, ajuste el balance USB AUDIO MONITOR a 100. (Vea página 20).
  En otras configuraciones, las señales del ordenador y el BB serán mezcladas, haciendo que la señal de salida suene como si estuviese usando un efecto flanger.

Tipos de efectos y parámetros



■Tipos de efectos y parámetros

001 OptComp
Compresor al estilo del APHEX Punch Factory.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Drive 0–100 P	Tone 0–100	Level 0–150
	Ajusta la profundidad de la compresión.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.

002 D Comp
Compresor al estilo del MXR Dyna Comp.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Sense 0–10	Tone 0–10	Level 0–150 P
	Ajusta la sensibilidad del compresor.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.
Pág. 02	ATTCK Slow, Fast		
	Ajusta la velocidad de ataque del compresor a Fast o Slow.		

003 M Comp
Este compresor ofrece un sonido más natural.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	THRSH 0–50 P	Ratio 1–10	Level 0–150
	Ajusta el nivel que activa el compresor.	Ajusta el ratio de compresión.	Ajusta el nivel de salida.
Pág. 02	ATTCK 1–10		
	Ajusta la velocidad de ataque.		

004 DualComp
Compresor que permite ajustes independientes para el rango de frecuencias agudas y graves.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Hi 0–50	Lo 0–50	Freq 300Hz– 1.5kHz P
	Ajusta la profundidad de compresión en el rango de frecuencias agudas.	Ajusta la profundidad de compresión en el rango de frecuencias graves.	Ajusta el punto de cruce entre el rango de frecuencias agudas y graves.
Pág. 02	Level 0–150	Tone 0–10	
	Ajusta el nivel de salida.	Ajusta la calidad tonal del sonido.	

005 160 Comp
Compresor al estilo del dbx 160A.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	THRSH -60–0	Ratio 1.0–10.0	Gain 0–20
	Ajusta el umbral que determina la activación del efecto.	Ajusta el ratio de compresión.	Ajusta la ganancia post compresión.
Pág. 02	Knee Hard, Soft	Level 0–150 P	
	Ajusta el tipo de codo.	Ajusta el nivel de salida.	

SIGUE ›››

006 Limiter

Esto es un limitador que suprime los picos de señal por encima de un nivel determinado.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	THRSH 0–50 P	Ratio 1–10	Level 0–150
	Ajusta el nivel de señal de referencia para la actuación del limitador.	Ajusta el ratio de compresión del limitador.	Ajusta el nivel de salida.
Pág. 02	REL 1–10		
	Ajusta el retardo entre el punto en que el nivel de señal cae por debajo del umbral y la salida del limitador.		

007 SlowATTCK

Este efecto ralentiza el ataque de cada nota, obteniéndose una interpretación tipo violín.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Time 1–50 P	Curve 0–10	Level 0–150
	Ajusta el tiempo de ataque.	Ajusta el cambio de la curva de volumen durante el ataque.	Ajusta el nivel de salida.

008 ZNR

La exclusiva reducción de ruido de ZOOM corta el ruido durante las pausas sin afectar al tono.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	THRSH 1–25 P	DETCT GtrIn, EfxIn	Level 0–150
	Ajusta la sensibilidad del efecto.	Nivel de detección de señal de control.	Ajusta el nivel de salida.

009 GraphicEQ

Esta unidad dispone de un ecualizador de siete bandas.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	50Hz -12–12	120Hz -12–12	400Hz -12–12
	Ajusta la cantidad de realce/corte a 50 Hz.	Ajusta la cantidad de realce/corte a 120 Hz.	Ajusta la cantidad de realce/corte a 400 Hz.
Pág. 02	500Hz -12–12	800Hz -12–12	4.5kHz -12–12
	Ajusta la cantidad de realce/corte a 500 Hz.	Ajusta la cantidad de realce/corte a 800 Hz.	Ajusta la cantidad de realce/corte a 4.5 kHz
Pág. 03	10kHz -12–12	Level 0–150	
	Ajusta la cantidad de realce/corte a 10 kHz.	Ajusta el nivel de salida.	

010 ParaEQ

Esto es un ecualizador paramétrico de 2 bandas.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Freq1 20Hz–20kHz	Q1 0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1 -20–20
	Ajusta la frecuencia central de EQ1.	Ajusta la Q de EQ1.	Ajusta la ganancia de EQ1.
Pág. 02	Freq2 20Hz–20kHz	Q2 0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2 -20–20
	Ajusta la frecuencia central de EQ2.	Ajusta la Q de EQ2.	Ajusta la ganancia de EQ2.
Pág. 03	Level 0–150		
	Ajusta el nivel de salida.		

011 Splitter

Este efecto divide la señal en dos bandas (agudos/graves) y le permite ajustar libremente el ratio de mezcla de las mismas.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Hi 0–100	Lo 0–100	Freq 80Hz–2.5kHz
	Ajusta el ratio de mezcla de la banda de frecuencias agudas.	Ajusta el ratio de mezcla de la banda de frecuencias graves.	Ajusta el punto de separación entre la banda de frecuencias agudas y graves.
Pág. 02	Level 0–150 P		
	Ajusta el nivel de salida.		

012 Bottom B

Enfatiza las frecuencias agudas y graves.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Bass 0–10 P	Trebl 0–10	Level 0–150
	Ajusta la cantidad de realza de las frecuencias graves.	Ajusta la cantidad de realza de las frecuencias agudas.	Ajusta el nivel de salida.

013 Exciter

Esto es un excitador aural del estilo del BBE Sonic Maximizer.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Bass 0–10 P	Trebl 0–10	Level 0–150
	Ajusta la cantidad de corrección de fase de los graves.	Ajusta la cantidad de corrección de fase de los agudos.	Ajusta el nivel de salida.

014 CombFLTR

Este efecto usa el filtro en peine que resulta de fijar la modulación del flanger cómo un ecualizador.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Freq	1–50 P	Reso	-10–0–10	Mix	0–100
	Esto ajusta la frecuencia enfatizada.		Ajusta la intensidad del sonido resonante del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.	
Pág. 02	HiDMP	0–10	Level	0–150		
	Ajusta la atenuación de agudos del sonido del efecto.		Ajusta el nivel de salida.			

015 AutoWah

Este efecto varía el wah de acuerdo a la intensidad del punteo.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Sense	-10—1, 1–10 P	Reso	0–10	Dry	0–100
	Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la intensidad del sonido resonante del efecto.		Ajusta el nivel del sonido original.	
Pág. 02	Level	0–150				
	Ajusta el nivel de salida.					

016 ZTron

Esto es como un filtro de envolvente Q-Tron en el modo LP.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Sense	-10—1, 1–10 P	Reso	0–10	Dry	0–100
	Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la intensidad del sonido resonante del efecto.		Ajusta el nivel del sonido original.	
Pág. 02	Level	0–150				
	Ajusta el nivel de salida.					

017 M-Filter

Esta envolvente de filtro con el estilo del filtro pasabajos MOOG MF-101 dispone de un amplio rango de ajustes.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Freq	0–100 P	Sense	0–10	Reso	0–10
	Ajusta la frecuencia mínima de la envolvente del filtro.		Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la resonancia del efecto.	
Pág. 02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	VLCTY	Fast, Slow
	Ajusta el tipo de filtro.		Ajusta la cantidad de filtro aplicada.		Ajusta la velocidad de acción del filtro.	
Pág. 03	Bal	0–100	Level	0–150		
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		Ajusta el nivel de salida.			

018 A-Filter

Un filtro de resonancia con una envolvente muy marcada.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Sense	1–10 P	Peak	0–10	Mode	Up/Down
	Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta el valor Q del filtro.		Elige si el filtro cambia hacia arriba o hacia abajo.	
Pág. 02	Dry	0–100	Level	0–150		
	Ajusta el nivel del sonido original.		Ajusta el nivel de salida.			

019 Cry

Este efecto modifica el sonido como un modulador de voz.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Range	1–10	Reso	0–10	Sense	-10—1, 1–10 P
	Ajusta el rango de frecuencia procesado por el efecto.		Ajusta la intensidad de la modulación del sonido resonante.		Ajusta la sensibilidad del efecto.	
Pág. 02	Bal	0–100	Level	0–150		
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		Ajusta el nivel de salida.			

020 Step

Este efecto especial proporciona al sonido una cualidad escalonada.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Depth	0–100	Rate	0–50 ♪ P	Reso	0–10
	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la modulación del sonido resonante.	
Pág. 02	Shape	0–10	Level	0–150		
	Ajusta la envolvente del efecto.		Ajusta el nivel de salida.			

SIGUE ›››

Tipos de efectos y parámetros

021 SEQ FLTR

El secuenciador tiene el sabor de un Z.Vex Seek-Wah.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Step 2–8	PTTRN 1–8	Speed 1–50 ♪ P
	Número de pasos de la secuencia.	Ajusta el patrón del efecto.	Ajusta la velocidad de modulación.
Pág. 02	Shape 0–10	Reso 0–10	Level 0–150
	Envolvente de sonido del efecto.	Ajusta la resonancia del efecto.	Ajusta el nivel de salida.

022 RNDM FLTR

Este efecto de filtro cambia el carácter de forma aleatoria.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Speed 1–50 ♪ P	Range 0–100	Reso 0–10
	Ajusta la velocidad de modulación.	Elige el rango de frecuencia afectado.	Ajusta la resonancia del efecto.
Pág. 02	Type HPF, BPF, LPF	Chara 2Pole, 4Pole	Bal 0–100
	Ajusta el tipo de filtro.	Ajusta la cantidad de filtro aplicada.	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.
Pág. 03	Level 0–150		
	Ajusta el nivel de salida.		

023 Booster

Esto es una simulación del Booster o realzador Xotic EP, cálido a la vez que firme.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Gain 0–100 P	Bass -10–10	Trebl -10–10
	Ajusta la ganancia.	Ajusta el nivel de los graves.	Nivel de las frecuencias agudas.
Pág. 02	Level 0–150		
	Ajusta el nivel de salida.		

024 OverDrive

Simula la unidad de saturación para bajo ODB-3 de Boss.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Gain 0–100 P	Tone 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.
Pág. 02	Bal 0–100		
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		

025 Bass Muff

Esto es una simulación del Electro-Harmonix Bass Big Muff.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Gain 0–100 P	Tone 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.
Pág. 02	Mode NORM, BsBST	Bal 0–100	
	Elige el modo de distorsión.	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	

026 T Scream

Simulación del Ibanez TS808, adorado por muchos guitarristas como realzador y que ha servido como inspiración de gran cantidad de réplicas.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Gain 0–100 P	Tone 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.
Pág. 02	Bal 0–100		
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		

027 Dist 1

Simulación del pedal de distorsión Boss DS-1, un auténtico "best-seller" de los pedales.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Gain 0–100 P	Tone 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.
Pág. 02	Bal 0–100		
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		

028 Squeak

Simulación del popular Pro Co Rat, famoso por su sonido de distorsión cortante.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Gain 0–100 P	Tone 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.
Pág. 02	Bal 0–100		
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		

029 FuzzSmile

Simulación del Fuzz Face, que fue parte de la historia del rock tanto por su diseño como por su sonido impactante.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	Bal	0–100				
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.					

030 GreatMuff

Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, adorado por muchos músicos por su dulce y grueso sonido fuzz.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	Bal	0–100				
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.					

031 MetalWRLD

Simulación del Boss Metal Zone, famoso por su largo sustain y el potente rango medio-grave.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	Bal	0–100				
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.					

032 BassDrive

Simulación del Sansamp Bass Driver DI, muy popular entre los bajistas.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Bass	-10–10	Trebl	-10–10	Prese	-10–10
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias agudas.		Ajusta el nivel de los súper-agudos.	
Pág. 02	Gain	0–100 P	Blend	0–100	Level	0–150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Mid	-10–10				
	Nivel de las frecuencias medias.					

033 D.I Plus

Simulación de un MXR Bass D.I.+, que dispone de canal limpio y de distorsión.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Bass	-10–10	Trebl	-10–10	Prese	-10–10
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
Pág. 02	Gain	0–100 P	Blend	0–100	Level	0–150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Color	On/Off	CHAN	CLN / DIST		
	Activa/desactiva el EQ prefijado.		Cambia entre el canal limpio y el de distorsión.			

034 Bass BB

Simulación del previo Xotic Bass BB, con un sonido compacto de tipo válvulas.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Gain	0–100 P	Bass	-10–10	Trebl	-10–10
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias agudas.	
Pág. 02	Dry	0–100	Level	0–150		
	Ajusta el nivel del sonido original.		Ajusta el nivel de salida.			

035 DI5

Simula el previo AVALON DESIGN U5.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Gain	0–100	Tone	Off, 1–6	Level	0–150 P
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	HiCut	On/Off				
	Corta los agudos si está en ON.					

SIGUE ›››

Tipos de efectos y parámetros

036 Bass Pre

Esto es un modelo de previo con un EQ semiparamétrico para el rango medio.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
Pág. 01	Bass	0–10	Trebl	0–10	Level	0–150	P
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias agudas.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02	Mid	-10–10	Freq	100Hz–4.5kHz			
	Nivel de las frecuencias medias.		Ajusta la frecuencia central del rango medio.				

037 AC Bs Pre

Esto es un modelo de previo con un ecualizador gráfico.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
Pág. 01	Gain	0–100	Depth	0–10	Level	0–150	P
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de los graves.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02	Bass	-10–10	L-Mid	-10–10	LM_F	32Hz–6.3kHz	
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de los medio-graves.		Frecuencia central de los medio-graves.		
Pág. 03	Mid	-10–10	H-Mid	-10–10	Trebl	-10–10	
	Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de los medio-agudos.		Nivel de las frecuencias agudas.		

038 SVT

Simulación del amplificador de bajo de rock definitivo, el Ampeg SVT.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
Pág. 01	Bass	-10–10	Mid	-10–10	Trebl	-10–10	
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.		
Pág. 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz	Gain	0–100	P	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.			Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Ultra	Off, Low, Hi, Both, Cut	CAB	Vea Tabla 1		Mix	0–100
	Enfatiza los agudos y los graves.		Elige el recinto acústico.			Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.	

039 B-Man

Simulación del Fender Bassman 100.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
Pág. 01	Bass	-10–10	Mid	-10–10	Trebl	-10–10	
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.		
Pág. 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz	Gain	0–100	P	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.			Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Deep	On/Off	CAB	Vea Tabla 1		Mix	0–100
	Ajusta el carácter de los graves.		Elige el recinto acústico.			Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.	

040 HRT3500

Simulación del Hartke HA3500, famoso por su cono de aluminio.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
Pág. 01	Bass	-10–10	Mid	-10–10	Trebl	-10–10	
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.		
Pág. 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz	TUBE	0–100	P	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la mezcla de sonidos de tipo válvulas y transistores.			Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Comp	Off,1–10	CAB	Vea Tabla 1		Mix	0–100
	Ajusta la cantidad de compresión.		Elige el recinto acústico.			Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.	

041 SMR

Simulación del SWR SM-900, famoso por su sonido hi-fi.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
Pág. 01	Bass	-10–10	Mid	-10–10	Trebl	-10–10	
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.		
Pág. 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz	Gain	0–100	P	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.			Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	ENHNC	0–10	CAB	Vea Tabla 1		Mix	0–100
	Este control cambia la frecuencia y el nivel según la posición del mando.		Elige el recinto acústico.			Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.	

042 Flip Top

Simulación del Ampeg B-15, que se hizo famoso por el sonido Motown de los años 60.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Bass	-10–10	Mid	-10–10	Trebl	-10–10
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
Pág. 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz	Gain	0–100 P	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Ultra	Off, Low, Hi, Both	CAB	Vea Tabla 1	Mix	0–100
	Enfatiza los agudos y los graves.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.	

043 Acoustic

Simulación del Acoustic 360, muy famoso por su sonido particular de rango medio.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Bass	-10–10	Mid	-10–10	Trebl	-10–10
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
Pág. 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz	Gain	0–100 P	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Bright	On/Off	CAB	Vea Tabla 1	Mix	0–100
	Enfatiza las frecuencias agudas cuando está en ON.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.	

044 Ag Amp

Simulación del Aguilar DB750, famoso por su potente sonido.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Bass	-10–10	Mid	-10–10	Trebl	-10–10
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
Pág. 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz	Gain	0–100 P	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Char	Off, Deep, Brght, Both	CAB	Vea Tabla 1	Mix	0–100
	Elige uno de los 4 tipos de tonos prefijados.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.	

045 Monotone

Simulación del POLYTONE MINI-BRUTE III con su característico rango medio, usado frecuentemente por músicos de jazz.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Bass	-10–10	Mid	-10–10	Trebl	-10–10
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
Pág. 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz	Gain	0–100 P	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Char	Dark, Brght, Flat	CAB	Vea Tabla 1	Mix	0–100
	Elige uno de los 3 tipos de tonos prefijados.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.	

046 SuperB

Simulación del Marshall Super Bass que ya forma parte de la historia del rock.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Bass	-10–10	Mid	-10–10	Trebl	-10–10
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
Pág. 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz	Gain	0–100 P	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Prese	0–10	CAB	Vea Tabla 1	Mix	0–100
	Ajusta el nivel de los súper-agudos.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.	

SIGUE ›››

Tipos de efectos y parámetros

047 G-Krueger

Simulación del famoso amplificador de bajo Gallien-Krueger 800RB de los años 80.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Bass	-10–10	Mid	-10–10	Trebl	-10–10
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
Pág. 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz	Gain	0–100 P	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Color	Off, Low, Mid, Hi	CAB	Vea Tabla 1	Mix	0–100
	Ajusta el tono prefijado.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.	

048 Heaven

Puede usar esta simulación del Eden WT-800 con una amplia gama de estilos.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Bass	-10–10	Mid	-10–10	Trebl	-10–10
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
Pág. 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz	Gain	0–100 P	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	ENHNC	0–10	CAB	Vea Tabla 1	Mix	0–100
	Este control cambia la frecuencia y el nivel de acuerdo a la posición del mando.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.	

049 Mark B

Simulación del Markbass Little Mark III de fabricación italiana.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Bass	-10–10	Mid	-10–10	Trebl	-10–10
	Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
Pág. 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz	Gain	0–100 P	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Color	0–6	CAB	Vea Tabla 1	Mix	0–100
	Ajusta las frecuencias graves y agudas.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.	

050 Tremolo

Este efecto modifica el volumen a una velocidad constante.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Depth	0–100	Rate	0–50 ♪ P	Level	0–150
	Profundidad de la modulación.		Velocidad de la modulación.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	Wave	UP 0–UP 9, DWN 0–DWN 9, TRI 0–TRI 9				
	Forma de onda de la modulación.					

051 Slicer

Este efecto crea un sonido rítmico al dividir de forma continua la entrada.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	PTTRN	1–20	Speed	1–50 ♪	Bal	0–100 P
	Ajusta el patrón del efecto.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
Pág. 02	THRSH	0–50	Level	0–150		
	Ajusta el umbral del efecto.		Ajusta el nivel de salida.			

052 4-Phaser

Esto es un modulador de fase de 4 etapas que produce un sonido de barrido.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Rate	0–50 ♪ P	Reso	-10–10	Level	0–150
	Velocidad de la modulación.		Intensidad del carácter del efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	LoCut	Off–800Hz				
	Ajusta la frecuencia de corte en el rango grave del sonido del efecto.					

053 8-Phaser

Esto es un modulador de fase de 8 etapas que produce un sonido de barrido. En comparación con el modulador de fase anterior, este efecto tiene un mayor detalle.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Rate	0–50 ♪ P	Reso	-10–10	Level	0–150
	Velocidad de la modulación.		Intensidad del carácter del efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	LoCut	Off–800Hz				
	Ajusta la frecuencia de corte en el rango grave del sonido del efecto.					

054 The Vibe

Este sonido con vibraciones le ofrece unas ondulaciones únicas.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Speed	0–50 P	Depth	0–100	Bias	0–100
	Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta el bias de la forma de onda de modulación.	
Pág. 02	Wave	0–100	Mode	VIBRT, CHORS	Level	0–150
	Forma de onda de la modulación.		Ajusta el efecto a vibrato o chorus.		Ajusta el nivel de salida.	

055 DuoPhase

Este efecto combina dos moduladores de fase.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	RateA	1–50 ♪ P	RateB	1–50, SyncA, RvrsA	Level	0–150
	Velocidad de la modulación LFO A.		Velocidad de la modulación LFO B.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	ResoA	0–10	ResoB	0–10	Link	Seri, Para, STR
	Resonancia de la modulación LFO A.		Resonancia de la modulación LFO B.		Forma de conexión de los phasers.	
Pág. 03	DPT_A	1–100	DPT_B	1–100		
	Profundidad de la modulación LFO A.		Profundidad de la modulación LFO B.			

056 WarpPhase

Este phaser tiene un efecto de un único sentido.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Speed	1–50 ♪ P	Reso	0–10	Level	0–150
	Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la resonancia del efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	DRCTN	Go, Back				
	Ajusta el sentido del "warping".					

057 Chorus

Este efecto mezcla un tono modulado con el sonido original para añadir movimiento y grosor.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Depth	0–100	Rate	1–50	Mix	0–100 P
	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.	
Pág. 02	LoCut	Off–800Hz	Level	0–150	PreD	On/Off
	Especifica el punto de corte de graves para el sonido con efecto.		Ajusta el nivel de salida.		Activa/desactiva el pre-retardo.	

058 Detune

Al mezclar un sonido con efecto que tiene el tono ligeramente modulado con el sonido original, se consigue un efecto de chorus sin mucha sensación de modulación.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Cent	-50–50	PreD	0–50	Mix	0–100 P
	Ajusta la desafinación en centésimas, pasos precisos de 1/100 de semitono.		Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.	
Pág. 02	Tone	0–10	Level	0–150	LoCut	Off–800Hz
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		Ajusta la frecuencia de corte en el rango grave del sonido del efecto.	

059 VintageCE

Esto es una simulación del BOSS CE-1.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Comp	0–9	Rate	1–50	Mix	0–100 P
	Ajusta la sensibilidad del compresor.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.	
Pág. 02	Level	0–150				
	Ajusta el nivel de salida.					

SIGUE ›››

Tipos de efectos y parámetros

060 StereoCho

Esto es un chorus stereo con un sonido limpio.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Depth 0–100 Ajusta la profundidad de la modulación.	Rate 1–50 Ajusta la velocidad de la modulación.	Mix 0–100 P Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
Pág. 02	LoCut Off–800Hz Especifica el punto de corte de graves para el sonido con efecto.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.	

061 Ensemble

Esto es un grupo de chorus que ofrece un movimiento tridimensional.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Depth 0–100 Ajusta la profundidad de la modulación.	Rate 1–50 Ajusta la velocidad de la modulación.	Mix 0–100 P Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
Pág. 02	Tone 0–10 Ajusta el tono.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.	

062 VinFLNGR

Este sonido de flanger analógico es similar a un MXR M-117R.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Depth 0–100 Ajusta la profundidad de la modulación.	Rate 0–50 ♪ P Ajusta la velocidad de la modulación.	Reso -10—1, 0,1–10 Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.
Pág. 02	PreD 0–50 Ajusta el tiempo de pre-retardo del efecto	Mix 0–100 Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.
Pág. 03	LoCut Off–800Hz Ajusta la frecuencia de corte del rango grave del sonido con efecto		

063 Flanger

Esto es un sonido de reactor parecido al de un flanger ADA.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Depth 0–100 Ajusta la profundidad de la modulación.	Rate 0–50 ♪ P Ajusta la velocidad de la modulación.	Reso -10—1, 0,1–10 Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.
Pág. 02	PreD 0–50 Ajusta el tiempo de pre-retardo del efecto	Mix 0–100 Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.
Pág. 03	LoCut Off–800Hz Ajusta la frecuencia de corte del rango grave del sonido con efecto		

064 DynaFLNGR

Con este flanger dinámico, el volumen del sonido del efecto de acuerdo al nivel de la señal de entrada.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Depth 0–100 Ajusta la profundidad de la modulación.	Rate 0–50 ♪ P Ajusta la velocidad de la modulación.	Sense -10—1, 1–10 Ajusta la sensibilidad del efecto.
Pág. 02	Reso -10—1, 0, 1–10 Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.	

065 Vibrato

Este efecto añade vibrato de forma automática.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Depth 0–100 Ajusta la profundidad de la modulación.	Rate 0–50 ♪ P Ajusta la velocidad de la modulación.	Bal 0–100 Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.
Pág. 02	Tone 0–10 Ajusta el tono.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.	

066 Octave

Este efecto añade sonido una octava por debajo del sonido original.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Oct 0–100 P Ajusta el nivel del componente de sonido una octava por debajo.	Dry 0–100 Ajusta el nivel del sonido original.	Tone 0–10 Ajusta la calidad tonal del componente una octava por debajo.
Pág. 02	Low 0–10 Ajusta el nivel de los graves.	Mid 0–10 Nivel de las frecuencias medias.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.

067 PitchSHFT

Este efecto hace que suba o baje el tono.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Shift	-12—1, 0, 1–12, 24	Tone	0–10	Bal	0–100 P
	Ajusta el cambio de tono en semitonos. "0" le da un efecto de desafinación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
Pág. 02	Fine	-25—1, 0, 1–25	Level	0–150		
	Ajuste preciso del cambio de tono en pasos de un Cent (1/100 semitono).		Ajusta el nivel de salida.			

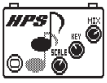
068 MonoPitch

Modulador de tono con poca variación de sonido para ejecuciones monofónicas (una sola nota).

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Shift	-12—1, 0, 1–12, 24	Tone	0–10	Bal	0–100 P
	Ajusta el cambio de tono en semitonos. "0" le da un efecto de desafinación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
Pág. 02	Fine	-25—1, 0, 1–25	Level	0–150		
	Ajuste preciso del cambio de tono en pasos de un Cent (1/100 semitono).		Ajusta el nivel de salida.			

069 H.P.S

Este modulador de tono inteligente emite el sonido modulado de acuerdo a los ajustes de clave y escala.



	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Vea Tabla 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0–100 P
	Ajusta el tono del sonido con tono modulado añadido al sonido original.		Ajusta la tónica (raíz) de la escala usada para el cambio de tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.	
Pág. 02	Tone	0–10	Level	0–150		
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			

070 BendCho

Inflexión tonal usando la señal de entrada como disparador con procesado individual de cada nota.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Depth	0–100	Time	0–50 P	Bal	0–100
	Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta el tiempo que pasa antes de que empiece el efecto.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
Pág. 02	Mode	Up, Down	Tone	0–10	Level	0–150
	Sentido de la inflexión tonal.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	

071 RingMod

Este efecto produce un sonido de repique metálico. El ajuste del parámetro "Freq" provocará un cambio drástico del carácter del sonido.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Freq	1–50 P	Tone	0–10	Bal	0–100
	Ajusta la frecuencia de la modulación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
Pág. 02	Level	0–150				
	Ajusta el nivel de salida.					

072 BitCrush

Este efecto crea un sonido "lo-fi" (de baja fidelidad).

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Bit	4–16	SMPL	0–50 P	Bal	0–100
	Ajusta la profundidad de bits.		Ajusta la frecuencia de muestreo.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
Pág. 02	Tone	0–10	Level	0–150		
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			

073 Bomber

Este efecto produce un sonido explosivo al puntear. FS Trigger

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1–100 P	Bal	0–100
	Ajusta el tipo del efecto de sonido.		Ajusta la duración o longitud de las reverberaciones.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
Pág. 02	THRSH	0–50	Power	0–30	Tone	0–10
	Ajusta el umbral del efecto.		Ajusta la fuerza del sonido explosivo.		Ajusta el tono.	
Pág. 03	Level	0–150				
	Ajusta el nivel de salida.					

SIGUE ›››

Tipos de efectos y parámetros

074 MonoSyn

Este efecto produce el sonido de un sintetizador de bajo monofónico (una única nota) que detecta el tono de la señal de entrada.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Decay 0–100	Wave Saw, Pulse, PWM	Reso 0–10
	Velocidad del cambio de sonido.	Elige la forma de onda entre "Saw" (diente de sierra), "Pulse" (cuadrada), o PWM (modulación de amplitud de pulso, para un sonido más grueso).	Intensidad del carácter del efecto.
Pág. 02	Synth 0–100	Dry 0–100 P	Level 0–150
	Nivel del sonido del sintetizador.	Ajusta el nivel del sonido original.	Ajusta el nivel de salida.

075 StdSyn

Sonido del sintetizador de bajo original de ZOOM.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Sense 0–100	Sound 1–4	Tone 0–10
	Ajusta la sensibilidad de la detección del disparador.	Elige una variación de sintetizador.	Ajusta la calidad tonal del sonido.
Pág. 02	Synth 0–100	Dry 0–100 P	Level 0–150
	Nivel del sonido del sintetizador.	Ajusta el nivel del sonido original.	Ajusta el nivel de salida.

076 SynTlk

Esto produce un sonido de sintetizador similar a un modulador vocal produciendo vocales.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Decay 0–100	Type iA, UE, UA, oA	Tone 0–10
	Velocidad del cambio de sonido.	Elige una variación vocal.	Ajusta la calidad tonal del sonido.
Pág. 02	Synth 0–100	Dry 0–100 P	Level 0–150
	Nivel del sonido del sintetizador.	Ajusta el nivel del sonido original.	Ajusta el nivel de salida.

077 V-Syn

Este efecto produce un sonido de sintetizador de bajo de antaño.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Decay 0–100	Sense 0–30	Range -10–10
	Velocidad del cambio de sonido.	Ajusta la sensibilidad de la detección del disparador.	Ajusta el rango de cambio de filtro.
Pág. 02	Synth 0–100	Dry 0–100 P	Level 0–150
	Nivel del sonido del sintetizador.	Ajusta el nivel del sonido original.	Ajusta el nivel de salida.

078 4VoiceSyn

Esto añade componentes de armonía de sintetizador a las notas sueltas tocadas en el bajo. Estos componentes son determinados por los parámetros Mode y Scale.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	ATTCK 0–10	Mode 1–9	Scale 1, 2
	Ajusta la velocidad de ataque del sonido sintetizado.	Elige un tipo de armonía entre 1 - 9. (Vea Tabla 4)	Elige una variación de armonía. Dispone de dos variaciones para cada uno de los modos. (Vea Tabla 4)
Pág. 02	Synth 0–100	Dry 0–100 P	Level 0–150
	Nivel del sonido del sintetizador.	Ajusta el nivel del sonido original.	Ajusta el nivel de salida.

079 Z-Syn

Este sonido de sintetizador de bajo añade el grosor de un sintetizador analógico.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Wave Saw, Sqr	Decay 0–100 P	Tone 0–10
	Elige la forma de onda.	Velocidad de la modulación de tono.	Ajusta el tono.
Pág. 02	Freq 0–10	Range 0–20	Reso 0–20
	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasabajos.	Ajusta la cantidad de modulación de la frecuencia de corte.	Ajusta la intensidad de la resonancia del filtro.
Pág. 03	Synth 0–100	Dry 0–100	Level 0–150
	Nivel del sonido del sintetizador.	Ajusta el nivel del sonido original.	Ajusta el nivel de salida.

080 Z-Organ

Este efecto simula un sonido de órgano.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Upper 0–100 P	Lower 0–100	Dry 0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.	Volumen de las bajas frecuencias.	Ajusta el nivel del sonido original.
Pág. 02	HPF 0–10	LPF 0–10	Level 0–150
	Frecuencia de corte del filtro pasa-altos.	Frecuencia de corte del filtro pasabajos.	Ajusta el nivel de salida.

081 Defret

Convierte el sonido de cualquier bajo en el de un bajo sin trastes.

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Sense 0–30	Color 1–10	Level 0–150
	Ajusta la sensibilidad del efecto.	Ajusta el contenido armónico del sonido. Los valores altos producen un carácter más fuerte del efecto.	Ajusta el nivel de salida.
Pág. 02	Tone 1–50 P		
	Ajusta la calidad tonal del sonido.		

082 Delay

Este largo retardo tiene una duración máxima de 5.000 ms. FS Hold, InputMute

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Time 1–5000 ♪	F.B 0–100	Mix 0–100 P
	Ajusta el tiempo de retardo.	Ajusta la realimentación.	Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
Pág. 02	HiDMP 0–10	P-P MONO, P-P	Level 0–150
	Ajusta la atenuación de agudos del sonido del retardo.	Ajusta la salida del retardo a mono o ping-pong.	Ajusta el nivel de salida.

083 TapeEcho

Este efecto simula un eco de cinta. El cambio del parámetro "Time" modifica el tono de los ecos. FS InputMute

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Time 1–2000 ♪ P	F.B 0–100	Mix 0–100
	Ajusta el tiempo de retardo.	Ajusta la realimentación.	Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
Pág. 02	HiDMP 0–10	Level 0–150	
	Ajusta la atenuación de agudos del sonido del retardo.	Ajusta el nivel de salida.	

084 ModDelay

Este efecto de retardo permite el uso de modulación. FS InputMute

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Time 1–2000 ♪	F.B 0–100	Mix 0–100
	Ajusta el tiempo de retardo.	Ajusta la realimentación.	Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
Pág. 02	Rate 1–50 P	Level 0–150	Depth 0–100
	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta el nivel de salida.	Ajusta la profundidad de la modulación.

085 AnalogDly

Esta simulación de retardo analógico tiene un largo retardo con una duración máxima de 5.000 ms. FS Hold, InputMute

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Time 1–5000 ♪	F.B 0–100	Mix 0–100 P
	Ajusta el tiempo de retardo.	Ajusta la realimentación.	Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
Pág. 02	HiDMP 0–10	P-P MONO, P-P	Level 0–150
	Ajusta la atenuación de agudos del sonido del retardo.	Ajusta la salida del retardo a mono o ping-pong.	Ajusta el nivel de salida.

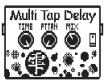
086 ReverseDL

Este retardo inverso es un largo retardo con una duración máxima de 2.500 ms. FS Hold, InputMute

	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Time 10–2500 ♪	F.B 0–100	Bal 0–100 P
	Ajusta el tiempo de retardo.	Ajusta la realimentación.	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.
Pág. 02	HiDMP 0–10	Level 0–150	
	Atenuación de agudos del retardo.	Ajusta el nivel de salida.	

087 MultiTapD

Este efecto produce varios sonidos retardados con distintos tiempos de retardo. FS InputMute



	Mando 1	Mando 2	Mando 3
Pág. 01	Time 1–3000 ♪	PTTRN 1–8	Mix 0–100 P
	Ajusta el tiempo de retardo.	Ajusta el patrón de marcación, que va desde rítmico a patrones aleatorios.	Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
Pág. 02	Tone 0–10	Level 0–150	
	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.	

SIGUE ›››

Tipos de efectos y parámetros

088 DynaDelay

Este retardo dinámico ajusta el volumen del sonido del efecto de acuerdo al nivel de la señal de entrada.

FS: InputMute

	Mando 1			Mando 2			Mando 3		
Pág. 01	Time	1–2000	♪	Sense	-10—1, 1–10		Mix	0–100	P
	Ajusta el tiempo de retardo.			Ajusta la sensibilidad del efecto.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	F.B	0–100		Level	0–150				
	Ajusta la realimentación.			Ajusta el nivel de salida.					

089 FilterDly

Este efecto filtra un sonido retardado.

FS: InputMute

	Mando 1			Mando 2			Mando 3		
Pág. 01	Time	1–2000	♪	F.B	0–100		Mix	0–100	
	Ajusta el tiempo de retardo.			Ajusta la realimentación.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	Rate	1–50	P	Depth	0–100		Reso	0–10	
	Ajusta la velocidad de la modulación.			Ajusta la profundidad de la modulación.			Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.		
Pág. 03	Level	0–150							
	Ajusta el nivel de salida.								

090 PitchDly

Este efecto aplica cambio de tono a un sonido retardado.

FS: InputMute

	Mando 1			Mando 2			Mando 3		
Pág. 01	Time	1–2000		Pitch	-12–12	P	Mix	0–100	
	Ajusta el tiempo de retardo.			Ajusta el volumen del cambio de tono aplicado al sonido retardado.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	F.B	0–100		Tone	0–10		Level	0–150	
	Ajusta la realimentación.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		

091 StereoDly

Este retardo stereo permite que se ajusten por separado los tiempos de retardo izquierdo y derecho.

FS: InputMute

	Mando 1			Mando 2			Mando 3		
Pág. 01	TimeL	1–2000	♪	TimeR	1–2000	♪	Mix	0–100	P
	Ajusta el tiempo de retardo del canal izquierdo.			Ajusta el tiempo de retardo del canal derecho.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	LchFB	0–100		RchFB	0–100		Level	0–150	
	Realimentación del retardo izquierdo.			Realimentación del retardo derecho.			Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 03	LchLv	0–100		RchLv	0–100				
	Salida de retardo del canal izquierdo.			Salida de retardo del canal derecho.					

092 PhaseDly

Este efecto aplica un modulador de fase a un sonido retardado.

FS: InputMute

	Mando 1			Mando 2			Mando 3		
Pág. 01	Time	1–2000	♪	F.B	0–100		Mix	0–100	
	Ajusta el tiempo de retardo.			Ajusta la realimentación.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	Rate	1–50	P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8		Level	0–150	
	Ajusta la velocidad de la modulación.			Ajusta el tono del tipo de efecto.			Ajusta el nivel de salida.		

093 TrgHldDly

Retardo "sample-&-hold" usando el punteo como disparador.

FS: InputMute

	Mando 1			Mando 2			Mando 3		
Pág. 01	Time	10–1000		Duty	25–100		Mix	0–100	P
	Ajusta el tiempo de retardo.			Ajusta durante cuanto tiempo es producido el sonido "sample-and-hold".			Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	THRSH	0–30		Level	0–150				
	Ajusta el umbral del efecto.			Ajusta el nivel de salida.					

094 HD Reverb

Esta es una reverb de alta definición.

FS: InputMute

	Mando 1			Mando 2			Mando 3		
Pág. 01	Decay	0–100		Tone	0–10		Mix	0–100	P
	Duración de las reverberaciones.			Ajusta el tono.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	PreD	1–200		HPF	0–10		Level	0–150	
	Retardo entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de reverb.			Frecuencia de corte de un filtro paso-altos.			Ajusta el nivel de salida.		

095 Hall	Reverb que simula la acústica de una sala de conciertos.		FS	InputMute
	Mando 1	Mando 2	Mando 3	
	Pág. 01	Decay 1–30	Tone 0–10	Mix 0–100 P
		Duración de las reverberaciones.	Ajusta el tono.	Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
	Pág. 02	PreD 1–100	Level 0–150	
		Retardo entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de reverb.	Ajusta el nivel de salida.	

096 Room	Este efecto de reverb simula la acústica de una habitación.		FS	InputMute
	Mando 1	Mando 2	Mando 3	
	Pág. 01	Decay 1–30	Tone 0–10	Mix 0–100 P
		Duración de las reverberaciones.	Ajusta el tono.	Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
	Pág. 02	PreD 1–100	Level 0–150	
		Retardo entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de reverb.	Ajusta el nivel de salida.	

097 TiledRoom	Reverb que simula la acústica de una habitación alicatada.		FS	InputMute
	Mando 1	Mando 2	Mando 3	
	Pág. 01	Decay 1–30	Tone 0–10	Mix 0–100 P
		Duración de las reverberaciones.	Ajusta el tono.	Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
	Pág. 02	PreD 1–100	Level 0–150	
		Retardo entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de reverb.	Ajusta el nivel de salida.	

098 Spring	Este efecto de reverb simula una reverb de muelles.		FS	InputMute
	Mando 1	Mando 2	Mando 3	
	Pág. 01	Decay 1–30	Tone 0–10	Mix 0–100 P
		Duración de las reverberaciones.	Ajusta el tono.	Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
	Pág. 02	PreD 1–100	Level 0–150	
		Retardo entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de reverb.	Ajusta el nivel de salida.	

099 Arena	Este efecto de reverb simula la acústica de un amplio espacio cerrado como un pabellón de deportes.		FS	InputMute
	Mando 1	Mando 2	Mando 3	
	Pág. 01	Decay 1–30	Tone 0–10	Mix 0–100 P
		Duración de las reverberaciones.	Ajusta el tono.	Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
	Pág. 02	PreD 1–100	Level 0–150	
		Retardo entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de reverb.	Ajusta el nivel de salida.	

100 EarlyRef	Este efecto reproduce sólo las reflexiones iniciales de reverb.			
	Mando 1	Mando 2	Mando 3	
	Pág. 01	Decay 1–30	Shape -10–10	Mix 0–100 P
		Ajusta la duración de la reverb.	Ajusta la envolvente del efecto.	Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
	Pág. 02	Tone 0–10	Level 0–150	
		Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.	

101 Air	Este efecto reproduce el ambiente de una sala, para crear profundidad espacial.			
	Mando 1	Mando 2	Mando 3	
	Pág. 01	Size 1–100	Tone 0–10	Mix 0–100 P
		Ajusta el tamaño del espacio simulado.	Ajusta el tono.	Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.
	Pág. 02	Ref 0–10	Level 0–150	
		Ajusta la cantidad de reflexión de las paredes.	Ajusta el nivel de salida.	

SIGUE ›››

Tipos de efectos y parámetros

102 Comp+Dist

Este efecto combina compresor y distorsión.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	THRSH	0–50	Gain	0–100 P	Level	0–150
	Nivel que activa el compresor.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	Dry	0–100	Tone	0–100	Ratio	1–10
	Ajusta el nivel del sonido original.		Ajusta el tono.		Ajusta el ratio de compresión.	
Pág. 03	ATTCK	1–10				
	Velocidad de ataque del compresor.					

103 Oct+Dist

Este efecto combina un octavador y distorsión.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Oct	0–100 P	Gain	0–100	Level	0–150
	Ajusta el volumen del sonido con efecto una octava abajo.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	Dry	0–100	Tone	0–100	Chain	Befr/Aftr
	Ajusta el nivel del sonido original.		Ajusta el tono.		Punto de inserción de la distorsión.	

104 Awah+Dist

Este efecto combina auto-wah con distorsión.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Sense	-10—1, 1–10	Gain	0–100 P	Level	0–150
	Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	Dry	0–100	Tone	0–100	Reso	0–10
	Ajusta el nivel del sonido original.		Ajusta el tono.		Intensidad del sonido resonante del efecto.	
Pág. 03	Chain	Befr/Aftr				
	Punto de inserción de la distorsión.					

105 Comp+AWah

Este efecto combina compresor y auto-wah.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	THRSH	0–50	Sense	-10—1, 1–10 P	Level	0–150
	Nivel que activa el compresor.		Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	Dry	0–100	Reso	0–10	Ratio	1–10
	Ajusta el nivel del sonido original.		Intensidad del sonido resonante del efecto.		Ajusta el ratio de compresión.	
Pág. 03	ATTCK	1–10				
	Velocidad de ataque del compresor.					

106 PH+Dist

Esto combina un modulador de fase y distorsión, al estilo del Roland JET PHASER.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Gain	0–100	Mode	1–4	Reso	0–10
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el modo del sonido jet.		Intensidad del carácter del efecto.	
Pág. 02	Rate	0–50 P	Tone	0–10	Level	0–150
	Velocidad de la modulación.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	

107 PedalVox

Esto simula un pedal wah Vox de antaño.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Freq	1–50 P	DryMX	0–100	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia enfatizada.		Ajusta la mezcla con el sonido sin efecto.		Ajusta el nivel de salida.	

108 PedalWah

Pedal de efecto wah para bajo.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Freq	1–50 P	DryMX	0–100	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia enfatizada.		Ajusta la mezcla con el sonido sin efecto.		Ajusta el nivel de salida.	

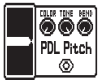
109 PDL Reso

Pedal wah con un carácter más fuerte.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Freq	1–50 P	Reso	0–10	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia enfatizada.		Intensidad del carácter del efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 02	DryMX	0–100				
	Ajusta la cantidad de sonido original que hay en la mezcla.					

110 PDL Pitch

Use un pedal de expresión para cambiar el tono en tiempo real con este efecto.



	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Color	1–9 (Vea Tabla 3)	Tone	0–10	Bend	0–100 P
	Ajusta el tipo de control de cambio de tono con el pedal de expresión.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de cambio de tono.	
Pág. 02	Mode	Up, Down	Level	0–150		
	Ajusta la dirección del cambio de tono a arriba o abajo.		Ajusta el nivel de salida.			

111 PDL MnPit

Esto es un modulador de tono especialmente para sonido monofónico (una sola nota), que permite que el tono cambie en tiempo real con el pedal de expresión.

	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
Pág. 01	Color	1–9 (Vea Tabla 3) P	Tone	0–10	Bend	0–100 P
	Ajusta el tipo de control de cambio de tono con el pedal de expresión.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de cambio de tono.	
Pág. 02	Mode	Up, Down	Level	0-150		
	Ajusta la dirección del cambio de tono a arriba o abajo.		Ajusta el nivel de salida.			

■Tabla 1

Tipo	Recinto y altavoces modelados
ORGN	Será seleccionado el recinto acústico recomendado.
8x10 AG	Simulación de AMPEG 810E
4x12 SB	Simulación de MARSHALL 1935A
4x12 BM	Simulación de FENDER BASSMAN
4x10 HA	Simulación de HARTKE 4.5XL
4x10 SWR	Simulación de SWR GOLIATH
4X10 AL	Simulación de AGUILAR GS410
4x10 GK	Simulación de GALLIEN KRUEGER 410RBH
4x10 E	Simulación de EDEN D410XLT
1x18 AC	Simulación de ACOUSTIC 301
1x15 PT	Simulación de combo POLYTONE MINI BRUTE III
1x15 AG	Simulación de combo AMPEG B-15
1x12 MB	Simulación de combo Markbass de 12 pulgadas

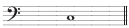
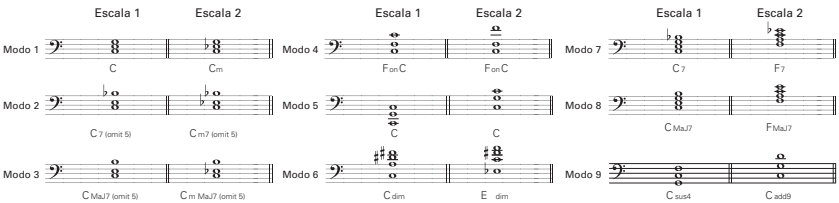
■Tabla 2

Ajuste	Escala usada	Intervalo
–6	Mayor	6ª abajo
–5		5ª abajo
–4		4ª abajo
–3		3ª abajo
–m	Menor	3ª abajo
m		3ª arriba
3	Mayor	3ª arriba
4		4ª arriba
5		5ª arriba
6		6ª arriba

■Tabla 3

Color	Pedal mín.	Pedal máx.
1	0 cents	+1 octava
2	0 cents	+2 octavas
3	0 cents	-100 cents
4	0 cents	-2 octavas
5	0 cents	–∞
6	-1 octava + original	+1 octava + original
7	-700 cents + original	+500 cents + original
8	Doblaje	Desafinado + original
9	-∞ (0 Hz) + original	+1 octava + original

■Tabla 4

Nota tocada en el bajo  (Ejemplo: C - do)

Resolución de problemas

La unidad no se enciende

- Confirme que el interruptor POWER esté ajustado en "ON". Cuando use alimentación por bus USB, confirme que el interruptor está en "OFF" antes de conectar el cable USB.
- Cuando use pilas, confirme que todavía tienen carga.

No hay sonido o volumen muy bajo

- Compruebe las conexiones (→P4–6).
- Ajuste el nivel del patch (→P14).
- Ajuste el nivel master (→P18).
- Cuando ajuste el volumen con un pedal de expresión, asegúrese que ha ajustado una adecuada configuración de volumen con el pedal.
- Confirme que la unidad no está en el modo 'mute' o anulado (→P22).
- Quizá la unidad haya cambiado a standby para ahorrar energía (→P6). En standby, la entrada y salida de audio están desactivadas.

Hay mucho ruido

- Compruebe que los cables con blindaje no estén dañados.
- Use sólo un adaptador ZOOM AC original.

El sonido distorsiona/tiene un timbre extraño

- Ajuste el interruptor Active/Passive de acuerdo al tipo de pastillas de su bajo o al dispositivo que tenga conectado directamente al B3.

No funciona un efecto

Si se sobrepasa la capacidad de procesamiento del efecto, en la pantalla del efecto aparece "THRU". En este caso, el efecto se desactivará.

El pedal de expresión no funciona bien

Compruebe los ajustes del pedal de expresión (→P16).

El nivel grabado en un DAW es bajo

Compruebe el ajuste de nivel de grabación (→P20).

Las pilas se descargan rápidamente

- ¿Está usando pilas de magnesio? Las pilas alcalinas deberían proporcionar 6 horas de funcionamiento.
- Compruebe el ajuste de las pilas (→P20). Ajuste el tipo de pilas que se están usando para una información más precisa de la carga restante.

Listado de ritmos

#	Nombre patrón	T. ritmo
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

#	Nombre patrón	T. ritmo
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

#	Nombre patrón	T. ritmo
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

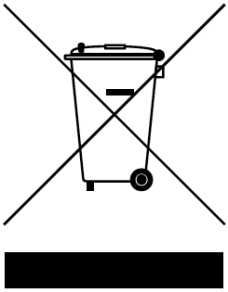
Especificaciones técnicas

Tipos de efectos		111 tipos
Número de efectos simultáneos		3
Bancos/patches de usuario		10 patches x 10 bancos
Frecuencia de muestreo		44.1 kHz
Conversión A/D		24 bits con sobremuestreo 128x
Conversión D/A		24 bits con sobremuestreo 128x
Procesado de señal		32 bits punto flotante y 32 bits punto fijo
Respuesta de frecuencia		20-20 kHz +1 dB, -3 dB (10 kΩ carga)
Pantalla		LCD x 3
Entrada		Clavija standard de tipo auriculares mono Nivel medio entrada -20 dBm Impedancia entrada 1 MΩ ACTIVE/PASSIVE (seleccionable por interruptor)
Salida	**R**	Clavija standard de tipo auriculares mono Nivel de salida máxima: Línea: +5 dBm (impedancia carga salida de 10 kΩ o superior)
	L/Mono/Phone	Clavija standard de tipo auriculares stereo (línea/auriculares) Nivel de salida máxima: Línea: +5 dBm (impedancia carga salida de 10 kΩ o superior) Auriculares: 20 mW + 20 mW (con carga 32 Ω)
	Salida balanceada	Conector XLR Impedancia de salida 100 Ω (activo-masa, pasivo-masa), 200 Ω (activo-pasivo) PRE/POST (seleccionable por interruptor) GND LIFT (seleccionable por interruptor)
Entrada de control		Para FP01/FP02/FS01
Ruido de fondo (residual)		-100 dBm
Alimentación		Adaptador 9 V CC (central negativo), 500 mA (ZOOM AD-16) Pilas 6 horas de funcionamiento continuo usando 4 pilas alcalinas de tipo AA USB Alimentación por bus USB
Dimensiones		170 (P) x 234 (L) x 54 (A) mm
USB		Audio USB
Peso		1.2 kg
Opciones		Pedal de expresión FP01/FP02 y pedal de disparo FS01

• 0 dBm = 0.775 Vrms

Para países de la UE

Declaración de Conformidad:
Este producto cumple con los requisitos de la Directiva EMC 2004/108/EC,
Directiva de bajo voltaje 2006/95/EC y
Directiva ErP 2009/125/EC



Eliminación de aparatos eléctricos y electrónicos antiguos

(Aplicable en todos los países europeos con sistemas de clasificación de residuos)

Este símbolo en el producto o en su embalaje indica que este aparato no debe ser tratado como basura orgánica. En lugar de ello deberá llevarlo al punto limpio más cercano para el reciclaje de sus elementos eléctricos / electrónicos. Al hacer esto estará ayudando a prevenir las posibles consecuencias negativas para el medio ambiente y la salud que podrían ser provocadas por una gestión inadecuada de este aparato. El reciclaje de materiales ayudará a conservar los recursos naturales. Para más información acerca del reciclaje de este aparato, póngase en contacto con el Ayuntamiento de su ciudad, el punto limpio local o con el comercio donde adquirió este aparato.

ZOOM CORPORATION
4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
http://www.zoom.co.jp

B3-5005-1